

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL
GOBAG SODOR DALAM MENINGKATKAN
KOMPETENSI SOSIAL PADA SISWA**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi Islam (S.Psi)**

**Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama
UIN Raden Intan Lampung**

Oleh:

**Nanda Pratiwi Surya Juniarti
1731080119**

PROGRAM STUDI : PSIKOLOGI ISLAM

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL
GOBAG SODOR DALAM MENINGKATKAN
KOMPETENSI SOSIAL PADA SISWA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar S1 Psikologi Islam (S.Psi)
Pada Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama
UIN Raden Intan Lampung**

Oleh :

**NANDA PRATIWI SURYA JUNIARTI
1731080119**

PROGRAM STUDI : PSIKOLOGI ISLAM

Pembimbing I : Drs. M. Nursalim Malay, M.Si.

Pembimbing II : Nugroho Arief Setiawan, M.Psi., Psikolog

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Pada Siswa

Oleh :

Nanda Pratiwi Surya Juniarti

Kompetensi sosial yakni kemampuan seseorang dalam berinteraksi atau berperilaku baik dengan individu lain, kelompok maupun lingkungannya. Namun ada sebagian dari individu yang tidak memiliki kompetensi sosial yang baik, akibatnya akan muncul beberapa permasalahan seperti kenakalan siswa, tawuran antar sekolah dan lainnya. Ada beberapa cara dalam meningkatkan kompetensi sosial remaja salah satunya dengan menerapkan permainan tradisional gobag sodor yang memiliki nilai nilai moral yang dapat membantu meningkatkan kompetensi sosial siswa. Hipotesis dalam penelitian ini ialah adanya pengaruh permainan tradisional gobag sodor dalam meningkatkan kompetensi sosial pada siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *One Group With Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan sebanyak 12 subjek. Subjek dipilih dengan menggunakan tehnik *purposive sampling*. Alat pengumpulan data yang digunakan yakni skala kompetensi sosial yang terdiri dari 32 aitem ($\alpha = 0,849$). Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan tehnik Uji T (*Paired Samples T-Test*) dengan bantuan aplikasi JASP 0.14.1.0 for windows.

Diketahui nilai t hitung skor hasil kompetensi sosial *pretest* dan *posttest* adalah $t = 5,141$ dengan probabilitas (Sig.) = 0,001. Karna probabilitas (Sig.) $0,001 < 0,05$ maka hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa permainan tradisional gobag sodor mampu meningkatkan kompetensi sosial siswa dapat diterima. Terdapat peningkatan hasil skor setelah diberi perlakuan berupa permainan gobag sodor dengan skor rata-rata *pretest* 97,66 dan skor *posttest* menjadi 102,25.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Gobag Sodor, Kompetensi Sosial



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703531, 780421

PERSETUJUAN

Judul Skripsi

Pengaruh Permainan Tradisional Gobag
Sodor dalam Meningkatkan Kompetensi
Sosial Siswa

Nama

Nanda Pratiwi Surya Juniarti

NPM

1731080119

Program Studi

Psikologi Islam

Fakultas

Ushuluddin dan Studi Agama

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

M. Nursalim Malay, M.Si

NIP.196301011999031001

Pembimbing II

Nugroho Arief Setiawan, M.Psi., Psikolog

NIDN.2004028703

Mengetahui

Ketua Program Studi Psikologi Islam

Abdul Qohar, M.Si

NIP.197103122005011005



KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721) 703531, 780421

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **"Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa"** disusun oleh **Nanda Pratiwi Surya Juniarti NPM : 1731080119**, Program studi : **Psikologi Islam**, Fakultas : **Ushuluddin Dan Studi Agama**, telah dimunaqasyahkan pada hari, tanggal :

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : **Abdul Qohar, M.Si**
Sekertaris : **Annisa Fitriani, S.Psi., MA**
Penguji utama : **Supriyati, S.Psi., M.Si**
Penguji pendamping I : **M. Nursalim Malay, M.Si**
Penguji pendamping II : **Nugroho Arief Setiawan, M.Psi., Psikolog**

DEKAN

Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama



Dr. H. Aff Anshori, M.Ag

NIP. 196003131989031004

PEDOMAN LITERASI

Mengenai *Transliterasi* Arab-Latin ini digunakan sebagai pedoman Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987, sebagai berikut :

1. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ذ	Dz	ظ	Zh	م	M
ب	B	ر	R	ع	' (Koma terbalik di atas)	ن	N
ت	T	ز	Z			و	W
ث	Ts	س	S	غ	Gh	ه	H
ج	J	ش	Sy	ف	F	ء	` (Apostrof, tetapi tidak dilambangkan apabila terletak di awal kata)
ح	<u>H</u>	ص	Sh	ق	Q		
خ	Kh	ض	Dh	ك	K		
د	D	ط	Th	ل	L	ي	Y

2. Vokal

Vokal Pendek		Contoh	Vokal Panjang		Contoh	Vokal Rangkap	
— -----	A	جَدَلْ	ا	Â	سَارَ	Ai	ي...ي
----- —	I	سَدِلْ	ي	Î	كَيْلَ	Au	و...و
و -----	U	نَكِرْ	و	Û	يَجُورَ		

3. Ta Marbutah

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasroh dan dhammah, transliterasinya adalah /t/. Sedangkan ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/. Seperti kata : Thalhah, Raudhah, Jannatu al-Na'im.

4. Syaddah dan Kata Sandang

Transliterasi tanpa syaddah dilambangkan dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu. Seperti kata : Nazzala, Rabbana. Sedangkan kata sandang “al”, baik pada kata yang dimulai dengan huruf qamariyyah maupun syamsiyyah. Contohnya: al-Markaz, al-Syamsu.

PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nanda Pratiwi Surya Juniarti

NPM : 1731080119

Program Studi : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa” merupakan hasil karya penulis dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi, maka penulis bersedia menerima konsekuensi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Demikian pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, 17 Juli 2021

Yang menandatangani,



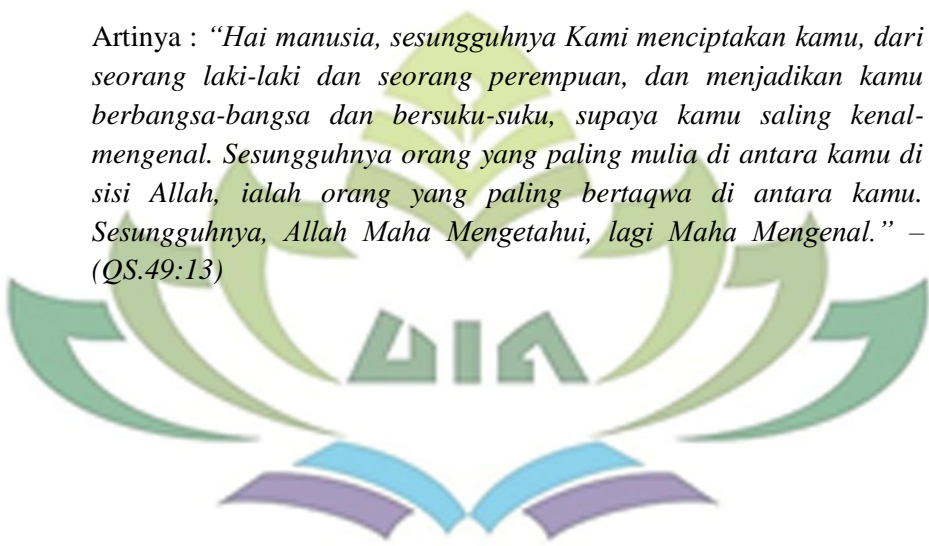
Nanda Pratiwi Surya Juniarti

1731080119

MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya : “Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu, dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku, supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah, ialah orang yang paling bertaqwa di antara kamu. Sesungguhnya, Allah Maha Mengetahui, lagi Maha Mengenal.” – (QS.49:13)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Terucap syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan karunia serta nikmat yang begitu berlimpah sehingga atas izin-Nya lah dapat kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang tersayang dan tercinta :

1. Kedua orangtuaku yang sangat kusayangi dan kucintai, Ibu Wiwin Tiasih dan Bapak Toto Sudrajad (Alm). Skripsi ini saya persembahkan kepada mamah yang selama ini telah berjuang sendiri menghidupi Nanda dan Adik. Juga skripsi ini saya persembahkan untuk almarhum Papah, sebagai bukti bahwa Nanda telah menuntaskan satu janji Nanda kepada Papah. Semoga atas pencapaian ini Papah dan Mamah bahagia selalu.
2. Untuk adikku yang sangat kucintai, Tiara Nur Azizah yang selalu menjadi penyemangat nyataku dalam mencapai mimpi-mimpiku salah satunya menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Untuk kakek-kakek dan nenek-nenekku tercinta, Kakung Pa'i dan Emak Arifah serta Kakung Sondani (Alm) dan Eyang Suparni yang senantiasa mendoakanku serta memberiku semangat dalam menyelesaikan kuliah ini.
4. Untuk keluarga besar Pa'i dan keluarga besar Suparni Squad yang juga selalu memberiku semangat.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Nanda Pratiwi Surya Juniarti, dilahirkan di kota Surabaya, Jawa Timur pada tanggal 17 Juni 1999. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara yang dilahirkan oleh pasangan Ibu Wiwin Tiasih dan Bapak Toto Sudrajad (Alm). Alamat tempat tinggal penulis di Desa Setia Negara, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan, Lampung. Berikut merupakan riwayat pendidikan penulis :

1. TK Aisiyah Surabaya (lulus pada tahun 2005)
2. SDN 1 Setia Negara (lulus pada tahun 2011)
3. SMPN 1 Baradatu (lulus pada tahun 2014)
4. SMAN 1 Baradatu (lulus pada tahun 2017)

Setelah dinyatakan lulus dari SMAN 1 Baradatu yang kini berubah menjadi SMAN 3 Way Kanan, pada tahun yang sama yaitu 2017, penulis mendaftarkan diri dan diterima menjadi mahasiswi Psikologi Islam di Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur saya panjarkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk menempuh gelar Sarjana Psikologi.

Dalam proses penulisan ini, saya sangat menyadari bahwa saya masih jauh dari segala kesempurnaan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat saya butuhkan untuk kedepannya. Selain itu, skripsi ini dapat selesai juga tak lepas dari bimbingan dan bantuan dari orang-orang yang juga membantu secara moril serta materil. Oleh karena itu saya mengucapkan terimakasih yang sangat dalam kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Mukri., M.Ag., selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. H. M. Afif Anshori, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama.
3. Bapak Abdul Qohar, M.Si., selaku Ketua Prodi Psikologi Islam, terimakasih karna telah membimbing dan tak bosan memberikan motivasi kepada mahasiswa mahasiswi Psikologi Islam.
4. Ibu Annisa Fitriani, S.Psi., MA, selaku Sekertaris Prodi Psikologi Islam sekaligus Pembimbing Akademik, yang telah memberikan arahan serta informasi yang sangat penting di perkuliahan.
5. Ibu Supriyati, M.Si selaku Penguji Utama serta tim penguji yang telah memberikan masukan dan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.
6. Bapak Drs. M. Nursalim Malay, M.Si., selaku Pembimbing I, yang telah meluangkan waktunya dan membimbing saya dengan sangat sabar. Serta Bapak Nugroho Arief Setiawan, S.Psi.,

M.Psi., Psikolog selaku Pembimbing II, yang juga telah menyempatkan waktunya untuk membimbing saya di tengah kesibukan beliau.

7. Seluruh dosen Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama yang memberikan waktu serta ilmunya kepada saya dan teman-teman sehingga saya bisa sampai pada titik akhir perkuliahan ini.
8. Seluruh Staf Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Raden Intan Lampung.
9. Pimpinan serta adik-adik MTs Darul Hikmah yang telah membantu dan mengizinkan saya melakukan penelitian ini.
10. Teman dekat dan sahabat-sahabat saya yang selalu membantu dan menolong saya dengan mengerahkan tenaga, pikiran, selalu memberi motivasi dan semangat kepada saya sejak awal perkuliahan hingga berada di titik sekarang. Quratu Aini, Asih Indriani, Sulistianingsih, Lisa Mardalita, Yeka Rinzianti, Uci Mulya Septa, Irmayanti, Rafika Oktavia, Galuh Widya Ningtias, Anisa Safitri, Rizki Andre Mustopa, Kak Deden Gusti Laksana.
11. Keluarga besar Psikologi Islam angkatan 2017 terutama Psikologi Islam C, kakak-kakak serta adik-adik Psikologi yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi.
12. HIMPSI Lampung yang telah mengundang Ibu Iswinarti untuk melakukan seminar permainan tradisional, sehingga saya termotivasi untuk melakukan penelitian ini.
13. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah berjasa membantu saya dalam hal moril maupun materil, tenaga serta fikiran dalam proses penyelesaian skripsi.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas kebaikan mereka semua, memberi rezeki berupa kesehatan, kemudahan, keberkahan, dan diperlancar segala urusannya. Aamiin. Akhir kata

penulis memohon taufiq dan rahmat-Nya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 19 Mei 2021

Nanda Pratiwi Surya Juniarti
1731080119

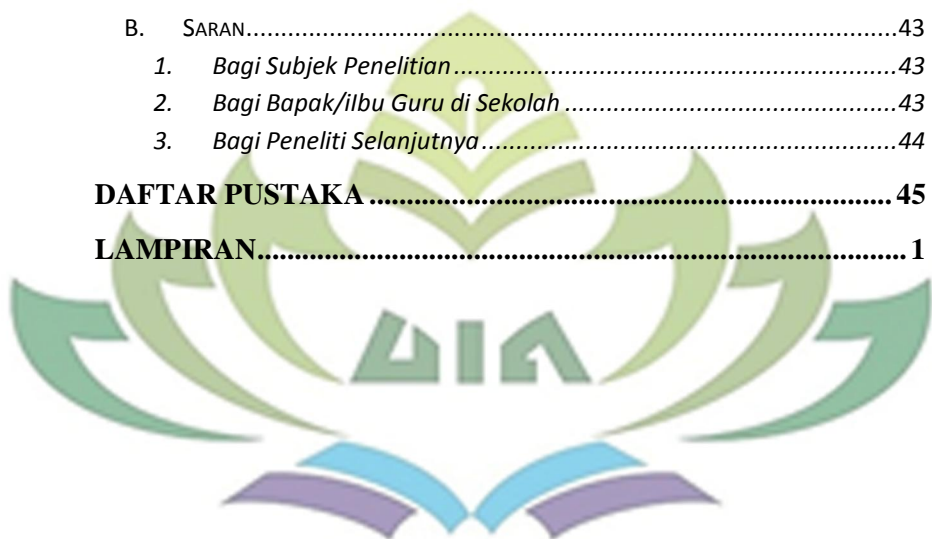


DAFTAR ISI

ABSTRAK	II
PENGESAHAN.....	IV
PEDOMAN LITERASI	V
MOTTO	VIII
PERSEMBAHAN.....	IX
RIWAYAT HIDUP	X
KATA PENGANTAR.....	XI
DAFTAR ISI.....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XVI
DAFTAR GAMBAR	XVI
DAFTAR LAMPIRAN	XVIII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH PENELITIAN	5
C. TUJUAN PENELITIAN	5
D. MANFAAT PENELITIAN	5
1. MANFAAT TEORITIS	5
TINJAUAN PUSTAKA	8
A. KOMPETENSI SOSIAL	8
1. <i>Pengertian Kompetensi Sosial</i>	<i>8</i>
2. <i>Aspek Kompetensi Sosial</i>	<i>9</i>
3. <i>Faktor Kompetensi Sosial</i>	<i>10</i>
4. <i>Kompetensi Sosial dalam Perspektif Islam</i>	<i>12</i>
B. PERMAINAN TRADISIONAL.....	15
1. <i>Pengertian Permainan Tradisional</i>	<i>15</i>
2. <i>Peran Permainan Tadisional.....</i>	<i>15</i>
3. <i>Permainan Tradisional Gobag Sodor</i>	<i>16</i>

C.	PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAG SODOR DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI SOSIAL SISWA	18
D.	KERANGKA BERPIKIR	19
E.	HIPOTESIS	22
BAB III.....		23
METODE PENELITIAN		23
A.	IDENTIFIKASI VARIABEL PENELITIAN	23
1.	<i>Variabel Terikat</i>	23
2.	<i>Variabel Bebas</i>	23
B.	DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL PENELITIAN	23
1.	<i>Kompetensi Sosial</i>	23
2.	<i>Permainan Tradisional Gobag Sodor</i>	23
C.	SUBYEK PENELITIAN	24
E.	VALIDITAS DAN RELIABILITAS ALAT PENGUMPUL DATA.....	25
1.	<i>Validitas Alat Pengumpul Data</i>	25
2.	<i>Reliabilitas Alat Pengumpul Data</i>	25
F.	RANCANGAN EKSPERIMEN	25
1.	<i>Jenis Penelitian</i>	25
2.	<i>Desain Penelitian</i>	25
G.	METODE ANALISIS DATA	26
BAB IV		27
PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN		27
A.	PERSIAPAN PENELITIAN	27
1.	<i>Orientasi Tempat Penelitian</i>	27
2.	<i>Perizinan Penelitian</i>	27
3.	<i>Pengambilan Data</i>	27
4.	<i>Pelaksanaan Try Out</i>	28
5.	<i>Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen</i>	28
6.	<i>Penyusunan Skala Penelitian</i>	29
7.	<i>Persiapan Pra-Penelitian</i>	30
B.	PROSEDUR EKSPERIMEN	31
C.	PELAKSANAAN PENELITIAN	32
1.	<i>Penentuan Kelompok Subjek</i>	32
2.	<i>Pengambilan Data Pre-Test</i>	32
3.	<i>Pelaksanaan Eksperimen</i>	32

4. <i>Pengambilan Data Post-Test</i>	33
D. HASIL PENELITIAN	34
1. <i>Hasil Pre-Test dan Post-Test</i>	34
2. <i>Uji Asumsi</i>	35
3. <i>Uji Hipotesis</i>	39
E. PEMBAHASAN	41
BAB V	43
PENUTUP	43
A. KESIMPULAN	43
B. SARAN.....	43
1. <i>Bagi Subjek Penelitian</i>	43
2. <i>Bagi Bapak/ilbu Guru di Sekolah</i>	43
3. <i>Bagi Peneliti Selanjutnya</i>	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	1



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Aitem Gugur dan Aitem Valid pada Skala Kompetensi Sosial.....	29
Tabel 4. 2 Sebaran Aitem Skala Kompetensi Sosial	30
Tabel 4. 3 Prosedur Penelitian	31
Tabel 4. 4 Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	34
Tabel 4. 5 Kategorisasi <i>Pretest</i>	35
Tabel 4. 6 Kategorisasi <i>Posttest</i>	35
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas.....	36
Tabel 4. 8 Hasil Uji T (<i>Paired Samples T-Test</i>)	39
Tabel 4. 9 Uji-T <i>Descriptive</i>	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 2 Desain Penelitian	26
Gambar 3 Decriptive Plots	40



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 RANCANGAN SKALA PENELITIAN

LAMPIRAN 2 DISTRIBUSI DATA UJI COBA

LAMPIRAN 3 VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA
KOMPETENSI SOSIAL

LAMPIRAN 4 SKALA PENELITIAN

LAMPIRAN 5 DATA SKOR PENELITIAN

LAMPIRAN 6 HASIL UJI ASUMSI

LAMPIRAN 7 UJI HIPOTESIS

LAMPIRAN 8 MODUL PELATIHAN

LAMPIRAN 9 SURAT BALASAN PENELITIAN

LAMPIRAN 10 SURAT KETERANGAN PEMBIMBING

LAMPIRAN 11 TURNITIN

LAMPIRAN 12 DOKUMENTASI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat anak mulai memasuki usia remaja atau menginjakkan kaki di dunia pendidikan, tentu saja aspek sosial sangat dibutuhkan dalam membantu anak menjalani interaksi dengan teman-teman juga gurunya. Seperti yang dijelaskan oleh Hurlock (1980) mengenai tugas perkembangan pada masa remaja beberapa diantaranya yaitu diharapkan bertanggung jawab dalam berperilaku sosial dengan orang baru atau teman sebaya. Lalu tercapainya kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya. Remaja memiliki tugas yang berpusat pada sikap dan pola perilaku yang seperti anak-anak serta mempersiapkan diri untuk menghadapi fase dewasa. Pendapat Syaodih (2009) aspek sosial mulai krisis hingga keadaannya cukup memprihatinkan. Aspek sosial yang krisis ini juga dapat menyebabkan kenakalan remaja.

Di Indonesia sendiri data kenakalan remaja dari tahun ketahun mencapai kenaikan sebesar 10% setiap tahun. Prediksi tahun 2016 mencapai 8597,97 kasus, 2017 sebesar 9523,97 kasus, 2018 sebanyak 10549,70 kasus, 2019 mencapai 11685,90 kasus dan pada tahun 2020 mencapai 12944,47 kasus. Kenakalan remaja dapat disebabkan karena remaja memiliki perilaku agresif (Islamia dkk, 2019). Perilaku agresif ini muncul karena kurangnya empati antar sesama individu. Kurangnya empati juga merupakan salah satu dari gejala masalah sosial. Terdapat beberapa gejala sosial yang dapat dilihat dari perilaku keseharian pada kalangan siswa. Seperti individualis, tidak peduli sesama, mementingkan diri sendiri, sikap tak acuh, malas berkomunikasi, kurangnya tanggung jawab, atau rendahnya empati menunjukkan bahwa nilai kompetensi sosial masih sangat rendah.

Dalam Al-Qur'an sendiri terdapat surah yang menyerukan bahwa manusia adalah makhluk sosial, yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَىٰكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya :

"Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah yang paling bertakwa dia antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui Lagi Maha Mengenal" (QS. al-Hujurat : 13).

Banyak hadist Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam yang telah menekankan kita untuk bersikap baik kepada sesama, mengunjungi mereka, memenuhi kebutuhan mereka, bahkan saling tolong menolong. Pengetahuan dasar kompetensi sosial menjadi alasan supaya lingkungan sosial atau kondisi kerja tertentu dapat menerimanya. Tanpa pengetahuan tersebut kita akan tersingkir dan tidak mampu mencapai tujuan (Widyarini, 2009). Rendahnya kompetensi sosial juga dapat disebabkan oleh perkembangan teknologi.

Perkembangan zaman menyebabkan perubahan pola hidup individu dan lingkungan sekitar. Dengan berkembangnya teknologi, manusia jadi semakin mudah dalam menyelesaikan segala pekerjaan sehari-hari, hal ini yang membuat manusia menjadi semakin bergantung pada kemajuan teknologi di era perkembangan zaman ini. Penggunaan media yang canggih dalam waktu yang lama tentunya dapat mempengaruhi perilaku anak, misalnya seperti tidak ingin bermain diluar dengan teman-temannya, anak menjadi pemalas, bahkan intensitas interaksi anak dengan orang lain menjadi sangat minim. Disetiap

perubahan selalu berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu meningkatkan visual dan pendengaran anak (Fenti, 2017). Hal ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi berengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, namun kurang dalam perkembangan sosial anak.

Teknologi yang semakin maju berdampak pada kurangnya perkembangan sosial remaja. Sehingga anak remaja lebih senang di rumah serta menyendiri dengan menonton televisi, bermain laptop ataupun gadget. Hal ini mengganggu sifat alamiah remaja sebagai makhluk sosial. Hal ini karena remaja yang kurang bersosialisasi dengan masyarakat atau teman sebayanya (Radiansyah, 2018). Media berengaruh terhadap kompetensi sosial anak, seiring dengan kecanggihan teknologi, dan semakin tinggi intensitasnya (Listyaningrum, 2018). Banyak sekali anak remaja duduk di depan televisi selama berjam-jam dan ada pula yang menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* karena banyak hal menarik yang mencuri perhatian mereka dalam *gadget* tersebut entah itu game, media sosial, dll. Sedangkan dengan bermain bersama teman sebaya akan membuat anak dapat mengeksplor lingkungan lebih luas. Menurut Depdikbud (Kurniati, 2016:04) mengatakan bahwa bermain merupakan cara yang alami untuk anak menemukan lingkungannya sendiri atau orang lain. Di Indonesia sendiri, banyak sekali permainan-permainan yang dapat dimainkan bersama teman-teman. Permainan tersebut tentu saja membawa nilai-nilai kebudayaan, sehingga masyarakat menyebutnya dengan permainan tradisional.

Namun, kekayaan budaya bangsa ini mulai tersisihkan di era modern. Seharusnya budaya ini diwariskan kepada generasi penerus, karena mempunyai nilai-nilai luhur didalamnya (Iswinarti, 2010). Iswinarti, Fasichah, and Sulismadi “Penelitian (2007) mengenali 34 jenis permainan tradisional beserta nilai psikologis yang terdapat di setiap jenis permainan”. Iswinarti, Faischah, dan Sulismadi merekomendasikan 6 permainan tradisional, diantaranya adalah bentengan, gobag sodor, gembatan, pantheng, wak-wak gong dan goak-goakan. Dalam

rekomendasi game ini, anak dapat belajar bagaimana mengelola strategi, membuat keputusan untuk menyelesaikan masalah, kerja tim dan membangun tim, saling memahami orang lain, dan studi lain seperti interaksi sosial. Kemudian, hasil penelitian sebelumnya mengatakan bahwa gobag sodor mengandung nilai-nilai, seperti kegembiraan, sportivitas, kejujuran, kerjasama, kekompakan, perjuangan hidup, kesehatan, sosial skill, spiritualisme, kelincahan, pengaturan strategi dan kepemimpinan (Monica, Wiwin dan Purwati, 2007).

Penulis menemukan sebuah penelitian yang membuktikan jika permainan tradisional berdampak besar bagi perkembangan anak. Pembuktian Iswinarti (2005) mengenai permainan tradisional yaitu adanya hubungan erat antara perkembangan emosi, intelektual, sosial, dan kepribadian anak. Marzon Hamidi (2017) mengelompokkan permainan tradisional sebagai kegiatan ekstrakurikuler juga dapat meningkatkan kompetensi pada siswa.

Permainan tradisional yang sering dimainkan secara beregu salah satunya adalah Gobak sodor, karena membutuhkan tim untuk kerjasama. Selain itu permainan ini salah satu olahraga dengan unsur gerak yang kompleks. Dalam pelaksanaannya, ada beberapa hal dalam penguasaan keterampilan, diantaranya dikuasainya teknik keterampilan taktik, mental, serta keterampilan fisik .

Menurut Ariyanti (2014) gobag sodor ini dilakukan dalam sebuah lapangan berbentuk persegi panjang yang dibagi oleh garis menjadi persegi. Permainan ini memiliki dua regu yang terdiri dari tiga atau lebih penjaga, satu tim bermain sebagai penjaga dan tim lainnya bermain sebagai penyerang. Anggota tim bermain secara bergantian, tim penyerang akan melewati tim penjaga untuk sampai di garis belakang (*“the door”*) dan tim jaga harus mencegahnya. Jika tim pemain disentuh oleh tim penjaga, maka kedua tim akan bergantian posisi. Menurut Ariyanti (2014) dapat diketahui dari paparan diatas bahwa permainan tradisional memiliki banyak manfaat yang dapat diambil. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti pengaruh permainan “gobag

sodor” terhadap kecerdasan interpersonal dan intrapersonal pada remaja.

Menurut Hurlock usia perkembangan remaja awal yaitu 12-17 tahun. Di Indonesia sendiri remaja berusia 12-17 tahun sedang menginjak pendidikan di bangku sekolah menengah. Peneliti tertarik untuk menjadikan siswa sekolah tingkat menengah sebagai subjek. Ketertarikan ini membawa penulis kepada penelitian yang bertema : “Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Pada Siswa”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu apakah permainan tradisional gobak sodor berpengaruh dalam meningkatkan kompetensi sosial pada siswa?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan masalah dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap meningkatkan kompetensi sosial siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menyumbang informasi dan memperkaya kajian ilmiah dalam ruang lingkup psikologi sosial mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap kompetensi sosial remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk umum meminimalisir terjadinya hal yang tidak diinginkan dalam remaja, seperti kenakalan remaja, kekerasan fisik, dll.
- b. Untuk guru, menjadi referensi bagi para guru untuk tambahan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional gobak sodor guna menurunkan permasalahan sosial pada santri pondok pesantren maupun siswa sekolah menengah.

- c. Untuk orang tua, agar lebih memberikan permainan tradisional kepada anaknya dan mengawasi penggunaan gadget pada anak.
- d. Untuk siswa, agar dapat lebih mengetahui dampak positif untuk meningkatkan kompetensi sosial dan mampu melestarikan permainan tradisional.

E. Kajian Terdahulu

Peneliti menemukan beberapa bukti penelitian terdahulu yang dapat membuktikan bahwa permainan tradisional dapat berpengaruh dalam meningkatkan kompetensi sosial siswa. Dalam penelitian yang dilakukan Devi Rachma Pratiwi (2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi sosial siswa setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional Gobak Sodor.

Menurut Syamsyu Yusuf (2011) dengan bermain anak diajarkan bagaimana mendapat keterampilan fisik dan mampu menumbuhkan sikap positif terhadap kelompok sosialnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemilihan permainan gobak sodor adalah pilihan yang tepat karena permainan ini memerlukan strategi yang baik, kerjasama, ketangkasan, kejujuran, kepemimpinan, serta wawasan yang bagus dalam memainkannya. Serta penelitian yang dilakukan oleh Dwi Listyaningrum (2018), juga mengatakan bahwa adanya pengaruh pemanfaatan permainan gobak sodor terhadap sikap sosial siswa.

Dilihat dari peneliti lainnya yaitu Josefine Ayu Kinanti (2017) mengatakan bahwa permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan kompetensi sosial anak, dilihat dari hasil penelitian yang mengatakan adanya perbedaan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, namun tidak ada perbedaan yang signifikan mengenai tingkat kompetensi sosial anak laki-laki dan perempuan. Penelitian lain dari Fitria Susanti, dkk (2010) juga mengatakan hal yang sama bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi sosial.

Dari beberapa kajian terdahulu penulis menemukan persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-

penelitian terdahulu. Adapun persamaan yang ditemukan yaitu mengenai permainan yang digunakan berupa permainan tradisional gobag sodor, metode yang digunakan ada beberapa yang menggunakan *metode one group with pretest-posttest design*, serta teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan *purposive sampling*. Adapun perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yakni penelitian terdahulu sebagian besar menggunakan subjek anak-anak atau siswa yang berusia 6-10 tahun, sedangkan dalam penelitian saat ini siswa yang menjadi subjek penelitian ini yaitu siswa yang menginjak masa remaja usia 12-13 tahun.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kompetensi Sosial

1. Pengertian Kompetensi Sosial

Remaja merupakan individu yang berpotensi baik yang harus dikembangkan. Remaja pada fase perkembangan harus mempunyai kompetensi sosial (social skill) untuk beradaptasi dengan kehidupannya sehari-hari (Luella Cole, dalam Yudrik Jahja). Hal ini mengacu pada pendapat Lynch dan Simpson (2010) yang mengutarakan tentang pengertian kompetensi sosial “kompetensi sosial adalah sebuah tindakan yang mendorong interaksi positif orang lain dengan lingkungannya. Beberapa dari kompetensi ini yaitu menunjukkan empati, kemurahan hati, berpartisipasi dalam kelompok, suka menolong, bernegosiasi, komunikasi dengan orang lain, dan pemecahan masalah”.

Matson dan Ollendick (Silondae, 2013) juga mengungkapkan bahwa kompetensi seorang individu dalam penyesuaian diri terhadap lingkungannya dengan menghindari saat berkomunikasi secara fisik maupun verbal termasuk dalam kompetensi sosial. Keterampilan ini bisa dilihat dari cara seorang remaja melakukan interaksi, baik dalam hal berkomunikasi maupun berperilaku dengan orang lain. Yang dikemudian hari kompetensi ini dapat bermanfaat bagi kehidupannya baik untuk keluarga maupun masyarakat (Hadi Dkk, 2018). Keterampilan sosial yaitu kemampuan dari diri seorang individu dalam menyesuaikan diri secara sosial terhadap lingkungannya dengan cara-cara yang sesuai dengan aturan atau norma dalam masyarakat (Devi, 2018).

Kemudian menurut Gresham & Elliot (1990), yang memaknai interaksi secara efektif dengan orang lain merupakan cara berperilaku seseorang dalam kompetensi sosial. Cara tersebut dapat berupa tindakan dan pantasanya respon individu secara sosial seperti menolong, berbagi, bekerjasama, peka dalam berinteraksi dengan orang, memulai

hubungan interpersonal, dan menghadapi situasi konflik dengan baik.

Dari kumpulan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kompetensi sosial yaitu kemampuan individu dalam melakukan komunikasi atau interaksi serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2. Aspek Kompetensi Sosial

Ada 5 (lima) aspek umum mengenai kompetensi sosial menurut Calderella dan Merrel (Gimpel & Merrell, 1998) yaitu :

- a. Hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*), aspek ini ditunjukkan dari perilaku yang baik terhadap teman sebayanya. Seperti menasehati atau memuji orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain dengan orang lain.
- b. Manajemen diri (*self-management*), aspek ini mencerminkan remaja yang memiliki emosional baik, yaitu mampu untuk mengendalikan emosinya, menuruti peraturan yang ada, dan dapat menerima kritikan dengan baik;
- c. Kemampuan akademik (*Akademic*), aspek ini ditunjukkan dari pemenuhan tugas mandiri, mampu menyelesaikan tugas individual, dan melaksanakan arahan guru dengan baik;
- d. Kepatuhan (*Compliance*), menunjukkan remaja dalam mengikuti pelajaran dan harapan, mempergunakan waktu secara bijak, dan membagikan sesuatu;
- e. Perilaku assertive (*Assertion*), aspek ini didominasi oleh kemampuan seorang remaja dalam menampilkan sesuatu yang tepat pada saat situasi yang diharapkan.

Menurut (Marlowe,1996) Aspek-aspek kompetensi sosial yaitu : Sensitivitas sosial, empati, pemecahan problem interpersonal, dan kepercayaan diri. Selanjutnya, aspek-aspek kompetensi sosial menurut Gresham & Elliott (1990) yaitu:

- a. Assertif, aspek ini berinisiatif untuk bertanya kepada orang lain, berkenalan, dan menanggapi tindakan orang lain.
- b. Pengendalian diri, aspek yang meliputi berperilaku pada saat situasi konflik, tindakan tepat ketika menghadapi hal-hal yang mengganggu, atau berkompromi akan sesuatu.
- c. Empati, sebuah perilaku yang menunjukkan rasa peduli terhadap perasaan orang lain.
- d. Kooperatif, aspek berupa perilaku seperti tolong menolong, dermawan, taat peraturan, serta memenuhi permintaan orang lain
- e. Tanggung jawab, aspek yang menggambarkan kemampuan bercakap dengan orang dewasa dan menghormati pekerjaan yang dilakukan.

Telah disebutkan diatas bahwa aspek-aspek kompetensi sosial terdiri atas tanggung jawab, empati, pengendalian diri, sikap assertif, kooperatif, kepercayaan diri, serta pemecahan masalah interpersonal.

3. Faktor Kompetensi Sosial

Penyesuaian sosial berhubungan erat dengan Kompetensi sosial, hal ini di sebutkan oleh Selman (dalam Dacey dan Maureen, 1997) seperti kognisi, berkembang sesuai dengan bertambahnya usia. Kompetensi sosial dipengaruhi beberapa faktor, yaitu :

- a. Usia, menurut Hurlock (1973) keterampilan sosial dipelajari secara bertahap dari pengalaman dalam semua situasi sosial dan dari praktik dalam suatu periode yang lama, dan pertambahan usia mampu menambah pengalaman sosial seseorang.
- b. Tingkat Pendidikan, faktor ini berpengaruh karena merupakan proses sosialisasi yang terarah. Pada kehidupan sosial bagi remaja pendidikanlah yang memberi warna saat berada di masyarakat dan masa yang akan datang.
- c. Status Sosial Ekonomi, (dalam Santrock 2003) ada 2 kategori status ekonomi yaitu menengah dan rendah. Orang

dengan kompetensi sosial yang baik memiliki karakteristik pendidikan, pekerjaan, dan ekonomi yang sama.

- d. Pola pengasuhan orangtua, berdasarkan pendapat Baumrind (dalam Santrock, 2003) berpendapat bahwa pengaruh kompetensi sosial terdapat 4 aspek, yaitu *authoritative*, *neglectful*, *authoritarian*, dan *indulgent parenting*. Pola asuh *authoritative* lebih efektif dalam pembentukan kompetensi sosial remaja daripada pola pengasuhan yang lain.
- e. Kematangan emosi, remaja yang emosinya stabil menandakan sudah cukup matang dirinya, tidak mudah merubah suasana hati yang satu ke suasana hati lainnya, dapat menahan emosinya dengan cara-cara yang dapat diterima (Hurlock, 1980).

Selain faktor diatas, ada kontribusi lain yang dikemukakan oleh Rahman, 2010 berkaitan dengan kompetensi sosial pada siswa, diantaranya yaitu :

a. Faktor Keluarga

Faktor ini penting karena lingkungan sosial pertama bagi seorang individu adalah keluarga. Seseorang dapat berkembang kompetensi sosialnya seiring pengalaman dalam mendapatkan perlakuan sosial di dalam lingkungan keluarga.

b. Pengalaman Sosialisasi Di Masa Paling Awal

Seseorang yang berpendidikan prasekolah atau berkesempatan lebih awal untuk berinteraksi dengan individu lain akan lebih mudah untuk mencapai kompetensi sosial yang baik. Hurlock (1980) berpendapat jika anak yang berusia 4 tahun telah berengalaman dalam sosialisasi lebih dulu, biasanya ia paham dasar dari permainan berkelompok, dan sadar akan pendapat orang lain. Dasar dari interaksi sosial dalam permainan dan sadar akan pendapat orang lain menjadi sangat penting dalam mendukung kompetensi sosial anak. Untuk melengkapi pendapat diatas, Hurlock (Pratiwi, 2018) mengatakan bahwa pengalaman awal yang diterima menjadi faktor

yang berpengaruh terhadap perkembangan sosial yaitu perilaku sosial selanjutnya.

Penjelasan Beaty (Adityasari, 2013:12) mengenai keterampilan sosial, ada empat dimensi yang berkembang saat melakukan aktivitas bermain, yaitu:

- a. Inisiatif dalam melakukan kegiatan bermain bersama teman sebaya. Misalnya menyapa, mengajak bermain, dll
- b. Bergabung disebuah permainan. Dibutuhkan komunikasi yang baik antar individu untuk dapat diterima di kelompok bermain.
- c. Menjaga peran pada saat permainan berlangsung. Anak diharapkan memiliki keterampilan untuk mendengar, berbagi dan bekerjasama dengan orang lain.
- d. Menyelesaikan konflik interpersonal saat bermain.

Dari beberapa hasil penelitian terkemuka, salah satu cara yang dapat meningkatkan kompetensi sosial yakni dengan bermain permainan tradisional gobak sodor. Seperti yang telah dilakukan oleh Pratiwi (2018), penelitiannya menjelaskan bahwa : permainan tradisional gobak sodor dapat mempengaruhi kompetensi sosial.

4. Kompetensi Sosial dalam Perspektif Islam

Allah Azza Wa Jalla telah menciptakan seluruh makhluk yang ada dimuka bumi ini, bahkan seluruh urusan kehidupan di muka bumi ini sudah Allah Azza wa Jalla tetapkan dalam sebuah kitabullah (Al-Qur'an). Bagaimana cara mengatasi semua masalah yang menimpa hambaNya, bagaimana pula cara berhubungan hambaNya dengan lingkungan disekitarnya serta bagaimana cara berperilaku dengan makhluk lainnya semua telah Allah Azza wa Jalla tuliskan dalam Al-Qur'an.

Dalam Islam, pembahasan mengenai kompetensi sosial atau bahkan keterampilan sosial pun sudah tidak asing lagi. Jika kita lihat pengertian kompetensi sosial menurut beberapa ahli, kompetensi sosial dapat diartikan seperti

bagaimana cara seorang individu menjalin silaturahmi atau interaksi yang baik terhadap orang lain dan lingkungannya.

Allah Azza Wa Jalla memerintahkan kita sebagai umat muslim untuk senantiasa menjaga hubungan baik atau menjaga tali silaturahmi kepada sesama manusia, sebagaimana yang telah tercantum dalam surat An Nisa ayat 1:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَيْكُمْ رَقِيبًا

Artinya :

Wahai manusia! Bertakwalah kepada Tuhanmu yang telah menciptakan kamu dari diri yang satu (Adam), dan (Allah) menciptakan pasangannya (Hawa) dari (diri)-nya; dan dari keduanya Allah memperkembang biakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Bertakwalah kepada Allah yang dengan nama-Nya kamu saling meminta, dan (peliharalah) hubungan kekeluargaan. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasimu.

Dalam tafsir Ibnu Katsir (Abdullah, 2005) yang menjelaskan mengenai ayat diatas menjelaskan bahwa Allah Swt. berfirman:

{وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ}

Artinya :

Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kalian saling meminta satu sama lain, dan (peliharalah) hubungan silaturahmi. (An-Nisa:1)

Maksud dari surah diatas adalah, bertakwalah kalian kepada Allah Subhanahu Wata'ala dengan taat. Ibrahim, Mujahid, dan Al-Hasan mengatakan berhubungan dengan makna firman-Nya: *Yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kalian saling meminta satu sama lain*, (An-Nisa: 1) Yakni seperti dikatakan, "Aku meminta kepadamu dengan nama Allah dan hubungan silaturahmi." Menurut Ad-Dahhak, makna ayat tersebut yaitu 'bertakwalah kalian kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang kalian telah berjanji dan berikrar dengan menyebut nama-Nya'. Bertakwalah kalian kepada Allah Subhanahu Wata'ala dalam silaturahmi. Dengan kata lain, janganlah kalian memutuskannya.

Selain itu, di dalam kitab *Riyadhus Shalihin* (Nawawi, 2013) menjelaskan tentang keutamaan interaksi antar manusia, karena interaksi antar manusia secara baik telah dicontohkan oleh Rasulullah Shalallahu Alaihi Wasallam serta para sahabat. Dalam hadist yang diriwayatkan oleh Muslim (dalam Hadist Arba'in An-Nawawiyah #35) menyebutkan :

Dari Abu Hurairah *radhiyallahu 'anhu*, ia berkata, Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda, *"Janganlah kalian saling mendengki, janganlah saling tanajusy (menyakiti dalam jual beli), janganlah saling benci, janganlah saling membelakangi (mendiamkan), dan janganlah menjual di atas jualan saudaranya. Jadilah hamba Allah yang bersaudara. Seorang muslim adalah saudara untuk muslim lainnya. Karenanya, ia tidak boleh berbuat zalim, menelantarkan, berdusta, dan menghina yang lain. Takwa itu di sini—beliau memberi isyarat ke dadanya tiga kali—. Cukuplah seseorang berdosa jika ia menghina saudaranya yang muslim. Setiap muslim atas muslim lainnya itu haram darahnya, hartanya, dan kehormatannya."* (HR. Muslim) [HR. Muslim no.2564].

Faedah yang ada dalam hadist tersebut bahwa Rasulullah shalallahu 'alaihi wa sallam mengajarkan kita sebagai sesama umat manusia harus saling mencintai sesamanya, saling membantu, saling memperlakukan sesama

dengan baik serta menghindari kebencian terhadap sesama. Islam datang untuk menjaga serta melengkapi ajaran yang telah Allah azza waJalla tetapkan.

B. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Soepandi, Skar dkk (1986), sebuah perbuatan dengan tujuan menghibur diri baik yang menggunakan alat maupun tidak disebut permainan. Para ahli berpendapat tentang tradisional, yaitu segala apa yang diwariskan atau diturunkan secara turun-temurun dari orang tua atau nenek moyang. Dari pengertian tersebut, definisi permainan tradisional adalah kegiatan yang memiliki nilai positif dan diturunkan dari nenek moyang ke generasi penerusnya (Bishop & Curtis, 2005).

Adapun pengertian permainan tradisional lainnya, yaitu sebuah aktivitas bermain yang berkembang di daerah tertentu. Aktivitas ini memiliki nilai budaya dan nilai kehidupan masyarakat yang telah diturunkan dari generasi sebelumnya (Romdhani, 2018). Adapun pengertian permainan tradisional menurut Istiqomah (2014), suatu aktivitas atau olahraga yang berasal dari kebiasaan masyarakat di suatu daerah. Menurut (Agustin, 2013) Permainan tradisional merupakan aktivitas yang berasal dari kebiasaan masyarakat tertentu. Aktivitas ini menjadi kebudayaan lokal yang bermanfaat dalam pendidikan.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan berkembang dalam budaya daerah tertentu kemudian diwariskan secara turun-temurun.

2. Peran Permainan Tradisional

Menurut Istiqomah, 2014 dari berbagai permainan tradisional nusantara bisa membantu berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- a. Aspek Motorik
Melatih daya lentur, daya tahan, motorik halus, motorik kasar, dan sensorimotorik,.
- b. Aspek Emosi
Mengasah empati, katarsis emosional, pengendalian diri.
- c. Aspek Kognitif
Melatih imajinasi, kreatif, strategi antisipatif, problem solving, pemahaman kontekstual.
- d. Aspek Spiritual
Menyadari konektivitas dengan sifat agung (*transcendental*).
- e. Aspek Bahasa
Memahami konsep nilai tutur bahasa
- f. Aspek Sosial
Menjaga hubungan, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman dan memiliki awalan untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- g. Aspek Ekologis
Bijak dalam memahami manfaat dari elemen-elemen alam sekitar.
- h. Aspek Nilai-Nilai/Moral
Menghayati nilai-nilai moral dari generasi terdahulu dan diwariskan kepada generasi selanjutnya.

3. Permainan Tradisional Gobag Sodor

Permainan tradisional anak erat kaitannya dengan budaya Jawa masa silam menurut Yunus dalam Marsono (1999). Menurut Ariani (1997) gobag sodor pertama muncul akibat prajurit kraton yang sedang berlatih untuk melakukan perang-perangan di alun-alun. Nama gobag sodor diartikan sebagai permainan yang telah diberi garis-garis segi empat pada permukaan tanah lapang, kemudian dimainkan secara berputar dan bergerak bebas. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, anggota setiap regu berkisar 4-7 orang, namun menyesuaikan banyaknya kotak. Dalam istilah jawa, tim

pertama sebagai mentas dan tim lainnya sebagai dadi (Marsono, 1999).

Sementara itu pendapat lain disampaikan oleh Ariani, dkk (1997) yang menyatakan bahwa gobag sodor berasal dari kata *go back to door* dalam bahasa asing, kemudian diadaptasi untuk menyesuaikan lafal orang Jawa, sehingga terjadi perubahan idiom. Menurut Suyami nama tersebut dari lidah Jawa yang mengucapkan 'go bag to door' diganti menjadi 'gobag sodor'. Nama lain permainan ini menurut masyarakat adalah sodoran (Marsono, 1999).

Gobag sodor ini membutuhkan lapangan yang luas untuk memainkannya. Peralatan yang digunakan untuk memainkan permainan ini yaitu kapur, spidol, atau tali rafia yang dapat digunakan untuk menggambar sebuah arena gobag sodor (Suyami, 2006). Arena yang digunakan memiliki bentuk persegi panjang dan memiliki luas yang disesuaikan dengan banyaknya pemain. Adapun contoh ukuran arena gobag sodor yakni memiliki panjang 10m dengan lebar 5m, kemudian di tengahnya sekitar 2,5m ditarik garis vertikal serta horizontal. Maka persegi panjang tersebut akan terbagi menjadi 8 kotak bagian sama besar (Ariani, 1992).

Menurut Susetiawan dan Hamengkubuwono X gobag sodor mempunyai tujuan yaitu sebagai hiburan (Marseni, 1999). Permainan ini juga berfungsi sebagai latihan fisik untuk tetap sehat, kuat dan cakap. Pendapat Supriyoko dalam Marsono (1999) yaitu perpaduan antara fisik dan pikiran yang cermat untuk tidak tersentuh tim lawan. Sependapat dengan Ariani (1992) tentang fungsi bermain gobag sodor yaitu menghibur diri, memunculkan kreatifitas dan membentuk kepribadian. Saat bermain, anak diharapkan tumbuh unsur sikap saling menolong, menghargai, dan saling pengertian antar kelompok (Dharmamulyo, dkk, 1993). Anak yang curang akan dianggap melanggar kesepakatan. Kelompok yang kalah harus menerima hukuman sesuai dengan perjanjian yang dibuat sebelum bermain (Marsono, 1999).

C. Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa

Hal yang penting untuk perkembangan sosial yaitu dengan bermain, bermain merupakan aktivitas yang melibatkan interaksi individu dengan individu lain maupun dengan lingkungannya secara aktif sehingga dalam kegiatan bermain terdapat suatu aktivitas sosial. Remaja akan diterima dalam lingkungan sosialnya jika dapat melakukan penyesuaian sosial dengan baik. Menurut teori Dorongan atas Fasilitas Sosial (Zajonc, 1965), kehadiran orang lain akan meningkatkan keterangsangan serta kecenderungan untuk menunjukkan respons dominan. Jika dilihat dari pendapat diatas maka aktivitas sosial tersebut dapat meningkatkan kompetensi sosial pada siswa. Menurut Braumind (Maitimu, 2015) kompetensi social merupakan *physical fitness*, harga diri, *mood* positif yang menetap, tanggung jawab social yang mencakup interaksi dengan orang lain, perilaku tolong menolong, *cognitive agency* yang merupakan kognisi social, internal locus of control yang mencakup sikap egalitarian terhadap orang dewasa, berorientasi pada tujuan, dan sikap kepemimpinan terhadap teman sebaya. Dalam hal ini tentunya dibutuhkan sebuah aktivitas yang dapat meningkatkan kompetensi sosial remaja salah satunya yaitu dengan memainkan permainan tradisional Gobag Sodor.

Seperti yang dikatakan Hurlock (1997), bahwa penyesuaian sosial dan kepribadian anak dipengaruhi oleh bermain. Pengaruh ini agak berbeda dari satu tingkat perkembangan ke perkembangan yang lain. Saat usia dini, ketika perbedaan jenis kelamin masih kurang penting, bermain dapat memberikan pengaruh terbesar dalam membantu mereka mempelajari keterampilan sosial. Terlebih lagi permainan tradisional mengandung nilai nilai yang dapat membantu perkembangan sosial anak.

Jika dilihat dari penelitian sebelumnya mengenai efektifitas permainan tradisional gobag sodor dalam meningkatkan kompetensi sosial, (Hanrianto, 2015) mendapatkan hasil bahwa kompetensi sosial yang mulanya sedang meningkat

menjadi tinggi setelah bermain gobag sodor, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain gobag sodor mempunyai nilai-nilai yang mampu diterapkan pada remaja untuk membantu meningkatkan kompetensi sosial pada remaja. Menurut Monica dkk (2007), beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional gobag sodor yakni: nilai kejujuran, kegembiraan, sportivitas, kekompakan, kerjasama, perjuangan hidup, kelincahan, sosial skill, pengaturan strategi, kesehatan, spiritualisme, kepemimpinan, nilai-nilai yang tertanam dalam permainan gobag sodor inilah yang mempengaruhi kompetensi sosial.

D. Kerangka Berpikir

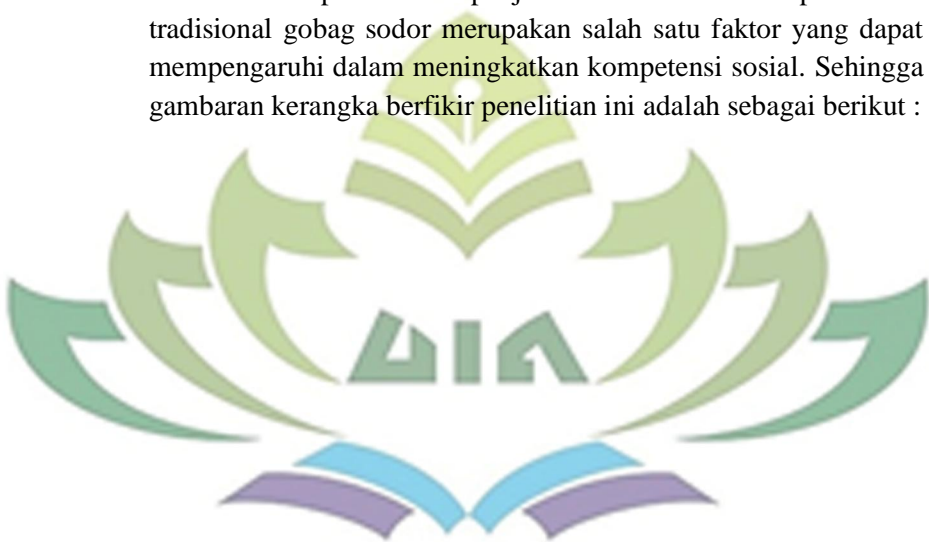
Kerangka berfikir ini berawal dari peneliti sendiri yang melihat fenomena yang terjadi di negara Indonesia bahkan mungkin terjadi di belahan dunia lainnya. Melihat semakin berkembangnya teknologi semakin membuat manusia asik dengan dunianya masing-masing. Sehingga tak jarang kita melihat anak-anak balita hingga orangtua tidak awam lagi dengan benda yang bernama *gadget*. Yang membuat dunia semakin mengkhawatirkan yakni semua dapat diakses dalam genggam tangan sehingga anak-anak maupun remaja bebas mengakses apapun yang mereka suka seperti game online, video, media, dll. Jika orangtua lalai atas pengawasan anaknya maka anak akan merekam bahkan mencontoh apa yang ia lihat dalam *gadget* tersebut sehingga tak jarang mulai bermunculan kasus-kasus kenakalan remaja seperti tawuran antar sekolah, narkoba, hingga pembunuhan.

Dari hal ini dapat peneliti simpulkan bahwa bermain *gadget* dengan tidak adanya pengawasan dari orang tua dapat membawa dampak buruk bagi perkembangan anak salah satunya yakni kemampuan sosial anak. Mengapa hingga berpengaruh terhadap kemampuan sosial? Tentu saja berpengaruh, anak-anak yang sibuk dengan dunianya masing-masing, ia akan jarang berinteraksi dengan lingkungannya sehingga dapat berpengaruh

buruk ketika ia beranjak dewasa dan mulai menyadari bahwa di dunia ia membutuhkan orang lain.

Berbeda dengan anak-anak terdahulu yang belum mengetahui *gadget*, berkumpul dengan teman-teman menjadi hal yang sangat menyenangkan. Bermain bersama, memainkan beberapa permainan tradisional dari berbagai daerah. Beberapa hasil penelitian yang telah ditemukan juga mengatakan bahwa salah satunya permainan gobag sodor mempunyai banyak nilai-nilai positif yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak.

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah permainan tradisional gobag sodor merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi dalam meningkatkan kompetensi sosial. Sehingga gambaran kerangka berfikir penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Kerangka Berpikir



E. Hipotesis

Permainan tradisional gobag sodor jika diterapkan pada siswa akan berdampak positif dalam meningkatkan kompetensi sosial siswa, karena dengan asumsi bahwa kandungan nilai-nilai dalam permainan tradisional dapat melekat pada siswa sehingga dapat meningkatkan kompetensi sosial siswa. Maka hipotesis yang ada dalam penelitian ini ialah :

Ha: Ada pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial

Ho: Tidak ada pengaruh permainan tradisional gobag sodor terhadap peningkatan kompetensi sosial



DAFTAR PUSTAKA

- Adityasari, R. (2013). Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh. *Skripsi*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- An-Nawawi, Al-Imam Abu Zakaria Yahya bin Syaraf. (2013). *Kitab Terjemahan Riyadh Ash-Shalihin*. Jakarta: Pustaka Amani
- Baron dan Byrne. (2005). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga
- Ekayati, Ifa Aristia Sandra. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional “Gobag Sodor” Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Tuban; Universitas Rongglawe Tuban*. 13(3)
- Fitri dan Yoneta. (2019). Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Kenakalan Remaja Pada Siswa-Siswi MAN 2 Model Kota Pekanbaru Tahun 2018. *Jurnal Of Midwifery Science*.
<http://jurnal.univrab.ac.id/index.php/jomis/article>. 3(2).
- Fitriani. (2009). Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Peningkatan Kreativitas Anak. *Skripsi*. Surakarta. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Gresham, F.M. & Elliot, S.N. (1990). *Social Skills Rating System*. American Guidance Service. Circle Pines. MN.
- Hadi Dkk. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP. Makassar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*. 4(1).
- Hanrianto, Surya. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Peningkatan Kemampuan Penyesuaian Sosial Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang. UIN Malang. *Skripsi*. http://etheses.uin-malang.ac.id/1220/3/10410170_Ingggris.pdf

- Hurlock, & Elizabeth H. (1980). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Gramedia.
- Islamia, Intan dkk. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Agresif pada Santri Pondok Pesantren. *Anfusina : Journal Of Psychology*. 2(2). 207-208.
- Iswinarti. (2016). Traditional game “gembatan” and social competence of school age children. *Psychology & Humanity*. 851–858
- Jahja, Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Kementrian Agama Republik Indonesia. (2013). *Al-Quran dan Terjemahan Aisyah*. Jakarta.
- Kinanti, Josefine Ayu. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Surabaya: Universitas 17 Surabaya. 6(2).
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. In Prenada Media Group.
- Lusiana, Ernita. (2012). Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati. *Universitas Negeri Semarang : Jurnal Belia*. 1(1).
- M. Abdullah. (2005). *Lubaabut Tafsir Min Ibni Katsiir Jilid 2*. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Mafulah. (2015). Permainan Tradisional Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di Sdn Banjarejo 01. *Skripsi*. Malang; Universitas Kanjuruhan Malang.
- Maitimu, Chriselda Austrin. (2015) Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Resiliensi Siswa Yang Mengalami Konflik

Antar Kampung Pada SMP Negeri 03 Saparua. *Skripsi*. Salatiga; Universitas Kristen Satya Wacana.

Marzon, & Hamidi. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Jurnal An-Nafs*. 2(1). 63–65.

Radiansyah, Dian. (2018). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Remaja Islam. *JAQFI: Jurnal Aqidah dan Filsafat Islam*. 3(2)

Rahayu dan Firmansyah. (2019). Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun. *Malang; Jurnal IKIP Budi Utomo Malang*. 4(2)

Rahman, Fauzi. (2010). Hubungan Egosentrisme dengan Kompetensi Sosial Remaja Siswa SMP Muhammadiyah 22 Setia Budi Pamulang. *Skripsi*. Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah.

Saputra, Eko. (2016). Kompetensi Sosial Pada Remaja yang Mengikuti Ekstrakurikuler Paskibra dan Tidak Mengikuti Ekstrakurikuler Paskibra. *Skripsi*. Malang, Universitas Muhammadiyah Malang.

Siagawati, Moniqa, Prastiti, W. D., & Purwati. (2007). Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 9(1).

Suryawan, Agung Jaya. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Jurnal Genta Hredaya*. 2(2).

Susanti, dkk. (2010). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa Sd (Studi Eksperimental Pada Siswa Kelas 3 Sdn Sronol Wetan 04-09 Dan Sdn Sronol Wetan 05-08). *Jurnal Universitas Diponegoro*. 8(2).

- Susanti, Fitria dkk. (2010). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD. *Jurnal Psikologi Undip*. Semarang: Universitas Diponegoro. 8(2).
- Tuasikal, Muhammad Abduh. (2020). Hadist Arba'in #35:Kita Itu Bersaudara. <https://rumaysho.com/23991-hadist-arbain-35-kita-itu-bersaudara.html> . diakses pada 29 Oktober 2020 pukul 13.50.
- Widyarini, Nilam. (2009). *Kunci Pengembangan Diri*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

